

<https://helda.helsinki.fi>

Populaarikulttuuri

Pesonen, Heikki

Gaudeamus

2020-05-25

Pesonen , H & Rautalahti , H 2020 , Populaarikulttuuri . julkaisussa H Pesonen & T Sakaranaho (toim) , Uskontotieteen ilmiöitä ja näkökulmia . Gaudeamus , Helsinki , Sivut 242-252 .

<http://hdl.handle.net/10138/327581>

publishedVersion

Downloaded from Helda, University of Helsinki institutional repository.

This is an electronic reprint of the original article.

This reprint may differ from the original in pagination and typographic detail.

Please cite the original version.

Populaarikulttuuri

Heikki Pesonen & Heidi Rautalahti

Uskonto on esillä populaarikulttuurissa esimerkiksi viittauksina uskon-
tooperinteisiin tai uskonnolliseen toimintaan. Uskonnolliseksi voidaan
tulkita myös populaarikulttuurin tuotteen tuottama sisäinen tuntemus,
jonka merkityksen katsojan oma kokemus auttaa ymmärtämään. Eri-
tyisen vaikuttava musiikkikappale tai esimerkiksi konsertti voi tuntua
ja muistua mieleen tärkeänä, jopa elämää muuttaneena tapahtumana.
Tätä voi vahvistaa kokemuksen yhteisöllinen jakaminen sosiaalisessa
mediassa. Merkityksellinen kokemus voi myös innoittaa tuottamaan ja
jakamaan uutta materiaalia kuten fanitaidetta, tarinoita tai musiikkia
vaikkapa internetin videosovelluksille.

Populaarikulttuuria on mahdollista jaotella monin tavoin. Voidaan
esimerkiksi ajatella, että kaikki kulttuurituotteet, jotka on tarkoitettu
kaiken kansan viihdykkeeksi ja ajanvietteeksi, ovat populaarikulttuu-
ria. Tyypillisesti populaarikulttuuriin lasketaan kuuluvaksi suurelle ylei-
sölle suunnatut elokuvat, televisio- ja radio-ohjelmat, eri videopalvelut
ja sovellukset, musiikki, digitaaliset pelit, sarjakuvat sekä kirjallisuus.
Näiden lisäksi myös esimerkiksi huippu-urheilu, julkisuuden henkilöt ja
muoti ymmärretään usein osaksi populaarikulttuuria.¹

Näistä uskontotieteessä on tarkasteltu muun muassa populaari-
musiikkia, sarjakuvia, populaarielokuvia ja televisiosarjoja, videopelejä
sekä fantasiaromaaneja. Tutkimuksissa on paikannettu esimerkiksi
uskontoon kytkeytyvien tarinoiden, teemojen ja hahmojen käyttöä
eri medioissa. Esimerkiksi tarinoita Jeesuksesta ja Draculasta on ker-
rottu lukemattomia kertoja erilaisina versioina. Katsojat ja lukijat osoit-
tavat näitä tulkintoja kohtaan suurta intohimoa ja esittävät kiivaista

näkemyksiä yhä uudelleen ja uudelleen. Hahmot ovat kuitenkin koko ajan uusien kirjoittajien ja tulkintojen käytettävissä. Tutkimuksessa ollaan kiinnostuneita erityisesti siitä, miksi ja miten tarinat kerrotaan uudestaan, keitä tarinoilla yritetään tavoittaa, ja miten tarinoiden vastaanottajat ne tulkitsevat.

Populaarikulttuuri kuulosteleeh ihmisten arvoja ja näkemyksiä sekä yhteiskunnan tilaa ja muutoksia ja pyrkii reagoimaan näihin eri tavoin. Tämä johtuu populaarikulttuurin tuotteen tavoitteesta saavuttaa mahdollisimman suuri suosio. Uskontotieteessä tutkitaan populaarikulttuuria, jotta voitaisiin hahmottaa uskontoon liittyviä kulttuurisia merkityksiä ja yhteisiä arvoja. Populaarikulttuurin tuotteita tutkitaan myös siitä näkökulmasta, miten ne kommentoivat – myös kriittisesti – uskontoa ja sen eri ilmenemismuotoja. Onkin tärkeää oppia tarkastelemaan sitä kuvaa, jonka populaarikulttuurin tuotteet antavat uskonto-perinteistä, uskonnollisista yhteisöistä ja ihmisistä. Populaarikulttuurin luonteen vuoksi kuvaukset saattavat usein myötäillä ja vahvistaa vallitsevia stereotyyppisiä näkemyksiä. Populaarikulttuuri myös tuottaa ihmisille aineksia, joiden avulla he voivat työstää käsityksiään maailmasta, rakentaa merkityksellistä elämää ja toteuttaa itselle mielekästä, elettyä uskonnollisuutta. Yleisesti ottaen populaarikulttuurin kautta onkin mahdollista tarkastella sekä vallitsevia käsityksiä uskonnosta että uskonnollisuuden muutosta yhteiskunnassa.

NUORI JA POIKKITIETEELLINEN TUTKIMUSKENTTÄ

Populaarikulttuuria ja uskontoa tarkastelevan tutkimuksen lähtökohdat ulottuvat 1950–1960-luvuille, aikaan, jolloin syntyi ja vakiintui monia uusia medioita. Televisio ja kaupallinen radio löysivät paikkansa kotitalouksien vakiokalusteina, ja näiden suosio herätti myös akateemisen mielenkiinnon. Uuden tutkimusnäkökulman taustalla vaikuttivat myös uskontotieteessä käydyt keskustelut siitä, miten uskonto tai uskonnollinen kokemus voitiin ymmärtää tai mitä uskontotieteessä ylipäänsä oli mahdollista tutkia. Uskontoa ja populaarikulttuuria yhdistävässä tutkimuksessa huomio kiinnittyi muun muassa siihen, miten nämä näkyivät ihmisten arjessa. Aihepiiriin liittyvä tutkimus synnytti alussa tapaustutkimuksia, joiden kautta alettiin rakentaa laajempia teorioita. Alan kansainvälinen aikakauskirja *The Journal of Religion and Popular*

Culture perustettiin vuonna 2001, mikä myös kuvasi aihepiiriin tutkimuksen vakiintumista. Vaikka tutkimusalan alkua saatetaan kuvata marginaalisena sivupolkuna muun uskontotieteen joukossa, uskonnon ja populaarikulttuurin tutkimus käsittelee uskontoa laajalti yleisinhimillisenä ilmiönä eikä ole sidoksissa tiettyihin spesifeihin näkökulmiin tai aineistoihin.²

Populaarikulttuurin ja uskonnon tutkimuskenttä on nuori ja poikkitieteellinen. Tutkimuksessa hyödynnetään teorioita ja näkökulmia esimerkiksi sosiologiasta, antropologiasta, psykologiasta, filosofiasta, historiasta, kirjallisuudentutkimuksesta ja mediatutkimuksesta.³ Alan tyypillisiä tutkimuskohteita ovat olleet elokuvat, musiikki ja fiktiivinen kirjallisuus. Kirjavaa tutkimushistoriaa kuvaavat kuitenkin sekä tutkimuskohteidensa kautta määrittyvät painotukset että sen pohtiminen, mitä uskonto ja populaarikulttuuri voi merkitä eri ihmisille. Christopher Partridge kaksiosainen teos *The Re-Enchantment of the West* (2004) liittyy laajempaan keskusteluun, jossa pohditaan syitä uskonnollisten piirteiden, fantasiaelementtien ja okkultismin ilmenemiselle populaarikulttuurissa. Partridge mukaan näiden teemojen näkyminen on luonnollista, sillä ihmiset kaipaavat lumoutumista, jota populaarikulttuuri voi vaikkapa fantasiaelokuvien kautta välittää. Elokuvien uskontoa tutkiva Conrad Ostwalt ei myöskään pidä uskonnon ilmenemistä populaarikulttuurissa epätavallisena. Päinvastoin Ostwaltin mukaan yhteiskunnan uskonnollisten instituutioiden merkityksen vähentyessä on oletettavaa, että uskonto edelleen ilmenee elokuvissa tai vaikka pop-musiikin sanoituksissa. Tutkimusta leimaavat myös kysymykset siitä, miten määritellä sitä, mikä on uskontoa populaarikulttuurissa. On esimerkiksi esitetty, että tutkimuksen ei tulisi keskittyä esimerkiksi vain maailmanuskontojen muotojen ilmenemiseen populaarikulttuurin tuotteissa vaan pohtia uskonnon kysymystä laajemmin.⁴

Tärkeisiin uskontotieteen tutkimuskohteisiin luetaan sosiaalisen median ja online-kulttuurien myötä syntyneet aineistot ja yhteisöt. Esimerkiksi videopeliteollisuus alana kasvaa ja vetää puoleensa yhä suurempia yleisöjä. Tutkimus uskonnon merkityksestä digitaalisissa peleissä kuuluukin uskontotieteen kehittyviin suuntauksiin. On tarkasteltu esimerkiksi sitä, millä tavoin pelit käyttävät tunnettuja uskontoviitteitä maailmojensa rakennuspalikoina. Muun muassa seikkailukonsolipelissä *Horizon Zero Dawn* (2017) pelaaja pääsee todistamaan nimenantorituaalia tai pohtimaan ihmisen osuutta maailmanlopun

aiheuttajana. Rachel Wagner on teoksessaan *Godwired: Religion, Ritual and Virtual Reality* (2012) tutkinut uskontoa videopeleissä muun muassa rituaalin käsitteen avulla. Hänen mukaansa pelaaminen muistuttaa uskonnollisen rituaalin toimintaperiaatteita sisältämiensä sääntöjen ja hallinnantunteen kautta.

Populaarikulttuurin ja uskonnon tutkimusta kuvaa myös sen painottuminen länsimaisiin, erityisesti yhdysvaltalaisiin tutkimuskohteisiin ja ilmiöihin.⁵ Suomalainen tutkimus on kansainvälisiä suuntia mukaillen keskittynyt elokuvaan ja musiikkiin. On tutkittu esimerkiksi kristillistä metallimusiikkia, pohjoismaisia elokuvia ja toimintaelokuvien sukupuolirooleja, kuoleman käsittelyä televisiosarjoissa ja elokuvissa sekä maailmanlopun kuvastoja populaarielokuvissa.⁶ Ensimmäinen suomenkielinen uskontotieteellinen antologia uskonnon ja elokuvan suhteista on *Elokuva uskonnon peilinä. Uskontotieteellisiä tarkennuksia länsimaiseen populaarielokuvaan* (2011).

KOLMENLAISIA TARKASTELUTAPOJA

Populaarikulttuurissa esiintyvää uskontoa on mahdollista tutkia useista näkökulmista. Tutkimuksissa on tuotu esiin kolme tapaa, jotka voidaan nimetä teologiseksi, mytologiseksi ja yhteiskunnalliseksi tarkastelutavaksi.⁷

Teologisesti tarkasteltaessa pohditaan, millä tavalla esimerkiksi eri uskontojen – kuten kristinuskon, buddhalaisuuden tai islamin – opit, eettiset näkemykset tai uskomukset tulevat näkyville populaarikulttuurin tuotteissa. Tällöin voidaan tutkia vaikkapa sitä, miten populaarikulttuuri heijastelee perinteisiä uskontoon liitettyjä huolenaiheita tai teemoja, kuten hyvän ja pahan välistä taistelua, tai miten populaarikulttuurin tuotteissa kuvataan yliluonnollisia olentoja, kuten jumaluuksia.

Esimerkiksi intialaisissa tv-sarjoissa, elokuvissa ja populaarimusiikissa hindulainen perinne on vahvasti esillä. Intian Hollywoodin eli ”Bollywoodin” elokuvissa sekä hyödynnetään hindulaisteen perinteeseen liittyviä teemoja että tarkastellaan Intian toisen valtauskonnon, islamin, ja hindulaisuuden suhteita. Esimerkiksi scifi-elokuvassa *Krrish* (2006) esiintyy ihmisen muodossa hindulainen jumaluus Krišna. Elokuva yhdistelee hindulaista perinnettä ja teologiaa sekä amerikkalaista supersankarielokuvaa. Intialaiseen tapaan elokuvassa korostuu toiminnan sijaan

rakkaustarina sekä tanssi ja laulu. Islamin ja hindulaisuuden vuorovai-
kutusta käsitellään puolestaan romanttisissa draamoissa, joissa hindu ja
muslimi rakastuvat toisiinsa ja joutuvat tämän johdosta hankaukseen
ympäröivän kulttuurin asenteiden kanssa. Teologisesti on tutkittu myös
esimerkiksi erilaisia populaarikulttuurissa esiintyviä Jeesus-hahmoja.
Jeesus-hahmoista voidaan puhua silloin, kun fiktiivisen ja ei-uskonnol-
lisen hahmon ominaisuuksissa ja tarinassa on riittävästi selkeitä viitteitä
Jeesukseen ja hänen tarinaansa ja sanomaansa. Tällainen Jeesus ei ole
sidottu uskontojen opillisiin käsityksiin vaan on kansanomaisempi tul-
kinta Jeesuksesta. Erityisesti populaarielokuvissa mutta myös digitaali-
sissa peleissä ja fantasiaromaaneissa esiintyy näitä hahmoja.⁸

Mytologisessa tarkastelutavassa voidaan keskittyä erityisesti popu-
laarikulttuurissa vaikuttaviin myyttisiin kertomuksiin. Uskontojen
myyteistä vaikutteita saaneita kertomuksia esiintyy esimerkiksi supersan-
karielokuvissa. Alkujaan sarjakuvissa ja nyttemmin valkokankaalla esiin-
tyvä supersankariryhmä *The Avengers* (2012) seikkailee nykyajan suurina
heeroksina kuten kreikkalaiset jumalat antiikin tarinoissa.

Etenkin Hollywoodin toimintaelokuvissa mutta myös supersanka-
reista kertovissa sarjakuvissa ja digitaalisissa peleissä myyttisen sankarin
rooli on usein varattu miehelle. Tarinoissa korostuvat erityisesti sankarin
yksinäisyys, väkivallan käyttö ongelmien ratkaisuna ja naisen rooli avut-
tomana pelastettavana. Populaarikulttuurissa on kuitenkin alkanut esiin-
tyä myös vahvoja naissankareita, jotka eivät välttämättä tarvitse miehiä
tehtävänsä toteuttamiseen. Samalla myös miesten rooli on muuttunut,
eivätkä he välttämättä koe tarinan vahvaa naista uhkana.⁹ Esimerkki
uudenlaisesta naissankarista on dystooppisen *Mad Max: Fury Road*-elo-
kuvan (2015) Imperator Furiosa, joka voittaa elokuvan viimeisen taiste-
lun pelastaen luonnonkatastrofista kärsivän yhteisön. Myös digitaalisissa
peleissä on havaittavissa vastaavaa muutosta, josta esimerkkinä voidaan
mainita *Tomb Raider* -pelisarjan (1996–2015) sankaritar Lara Croft.

Yhteiskunnallisen tarkastelutavan ideana on tutkia populaarikulttuu-
ria kriittisesti. Tällöin voidaan pohtia sitä, miten esimerkiksi elokuvat
tai digitaaliset pelit heijastelevat yhteiskunnan tilaa ja yhteiskunnallisia
valtasuhteita. Yhteiskunnallinen tarkastelutapa keskittyy esimerkiksi
siihen, miten eri uskontoperinteitä tai niiden edustajia esitetään popu-
laarikulttuurin tuotteissa. Muslimeja on esimerkiksi elokuvissa ja video-
peleissä kuvattu usein yksipuolisesti pahoina tai terroristeina. Nämä
kuvaukset ovat vahvistuneet erityisesti syyskuussa 2001 tapahtuneen

Yhdysvaltoihin suuntautuneen terrori-iskun jälkeen. Videopeleistä monet sotapelit sijoittuvat Lähi-itään, ja pelaajan tehtävänä on taistella arabeilta ja muslimeilta näyttäviä sotilaita vastaan.¹⁰ Usein erityisesti amerikkalaisten toimintaelokuvien tyyppillinen vihollinen on ollut arabiterroristi. Tämän sanotaan vahvistavan yleistä stereotyyppistä kuvaa muslimeista ja islamista uhkana. Samoin se hankaloittaa muslimien näkemistä tavallisina ihmisinä.

USKONNON HYÖDYNTÄMINEN POPULAARIKULTTUURISSA

Uskonnollisten teemojen esiintymistä populaarikulttuurissa on usein tarkasteltu yhteiskunnan maallistumiskehityksen kautta. Perinteisen institutionaalisen uskonnollisuuden merkityksen heikentymisen voidaan ajatella heijastuvan populaarikulttuurissa neljällä tavalla. Ensinnäkin nämä instituutiot pyrkivät löytämään väyliä takaisin ihmisten luo omaksumalla populaarikulttuurin lajeja ja tyylejä. Voidaan puhua esimerkiksi kristillisestä tai islamilaisesta populaarikulttuurista. Toiseksi sekulaarissa populaarikulttuurissa esiintyy enemmän ja enemmän sellaisia ideoita ja teemoja, jotka aikaisemmin on liitetty perinteisiin uskontoihin. Kolmanneksi populaarikulttuuri myös synnyttää uudenlaista uskonnollisuutta. Esimerkiksi elokuva saattaa innoittaa perustamaan uskonnon, tai julkisuuden henkilön ympärille voi rakentua yhteisö, joka alkaa muistuttaa uskonnollista yhteisöä. Neljänneksi populaarikulttuurin tuotteiden kuluttaminen voidaan tulkita uskonnolliseksi toiminnaksi. Esimerkiksi elokuvissa tai konserteissa käymistä voidaan tarkastella uskonnollisina rituaaleina.¹¹

Populaarikulttuuri vetää puoleensa uskonnollisia toimijoita. Suomessa evankelis-luterilainen kirkko on vuodesta 2016 käyttänyt digitaaliseen pelaamiseen keskittyvää suoratoistopalvelua jakaessaan kirkon edustajien live-videopelaamista Ristiohjain-nimisen kanavan seurajille. Samoin kirkko ylläpitää suosituksessa *Minecraft*-videopelissä (2009) lapsille suunnattua pelimaailmaa nimeltä *Fisucraft* (2015), jossa pelaaja voi virtuaalisesti tutustua esimerkiksi raamatunkertomusten maisemiin. Uskonnollisten toimijoiden voi näin katsoa tuottavan katsomuksellista fiktiivistä sisältöä ja tavoittavan mahdollisesti uusia kiinnostuneita henkilöitä.

Populaarikulttuuri peilaa myös uskonnoille keskeisiä arvoihin ja etiikkaan liittyviä aiheita. Esimerkiksi useimmat ympäri maailman eniten lipputuloja keränneet elokuvat sisältävät uskonnollisia piirteitä ja teemoja. Kuten muissakin populaarikulttuurin tuotteissa, niissä esiintyy erilaisia yliluonnollisia voimia, niissä ratkotaan eettisiä ongelmia ja niissä haetaan ja annetaan vastauksia kysymyksiin elämän tarkoituksesta ja kuoleman jälkeisistä tapahtumista.¹²

Digitaaliset pelit sijoittuvat usein tarinamaailmoihin, joissa uskonnolla on tärkeä rooli. Pelit saattavat ammentaa eri uskontoperinteiden piirteitä rakentaessaan pelimaailmojensa yhteiskuntia, kulttuureita, valtasuhteita ja hahmoja. Samoin pelaajien voi olla mahdollista ottaa myös jumalten ja muiden yliluonnollisten olentojen rooleja sekä tehdä valintoja uskontojen suhteen. Esimerkiksi suosittuun *Civilization*-sarjaan (1991–2016) kuuluvassa *Civilization IV*-pelissä (2005) pelaajien on mahdollista valita uskontoperinne, esimerkiksi islam, buddhalaisuus, taolaisuus tai kristinusko, ja ottaa se luomansa sivilisaation yhdeksi rakennusaineksi. Monissa peleissä pelaajat pystyvät siis aktiivisesti päättämään, miten uskonto on mukana omassa pelikokemuksessa.

Peleissä on myös sisäänrakennettua uskontokritiikkiä, joka kohdistuu etenkin järjestäytyneeseen uskonnollisuuteen ja uskontoon yhteiskunnan auktoriteettina. Uskonnolliset instituutiot, kuten kirkot, nähdään pahoina ja korruptoituneina, ja pelaaja asettuu pelissä niitä vastaan. Yksilöllinen uskonnollisuus näyttäytyy puolestaan myönteisenä ja tavoiteltavana. Esimerkiksi *Dishonored*-pelisarjassa (2012–) näkyy voimakasta järjestäytyneen uskonnon kritiikkiä.¹³ Pelin edetessä pelaaja joutuu myös tekemään valintoja, joissa hänen täytyy pohtia, mikä pelin maailmassa on oikein ja väärin. Digitaaliset pelit ovatkin sikäli erityinen populaarikulttuurin laji, että ne mahdollistavat vuorovaikutuksen ja luovan prosessin, jossa pelaaja pääsee sekä vaikuttamaan pelimaailman uskontoon että pohtimaan eettisiä ja uskonnollisia kysymyksiä pelissä tekemiensä valintojen kautta.

POPULAARIKULTTUURIN VAIKUTUKSET IHMISTEN USKOMUSMAAILMAAN

Populaarikulttuuri on monin tavoin vaikuttanut ihmisten uskomusmaailmaan ja sen muutoksiin. Se on esimerkiksi muokannut amerikkalaisten uskoa ufoihin. Ennen 1940-lukua juuri kukaan amerikkalainen

ei uskonut ufojen olemassaoloon, vaikka tällä hetkellä melkein puolet heistä sanoo niiden olevan todellisia. Syyksi tälle on esitetty 1950-luvulta alkanut ufoelokuvien buumi sekä esimerkiksi 1990–2000-luvuilla esitetty ufoista ja humanoideista kertova televisiosarja *Salaiset kansiot*. Nämä ovat lisänneet sekä kiinnostusta ufoilmiöihin ja paranormaaleihin ilmiöihin että uskoa ufojen todellisuuteen. Lisäksi useat *Salaisten kansioiden* katsojat ovat sanoneet uskovansa siihen, että sarjan jaksoissa esitetyt salaliittoteoriat ovat todellisia, faktaa. Tämä kertoo ilmiöstä, jossa fiktioksi tarkoitettu populaarikulttuurin tuote ymmärretäänkin jossain tilanteessa faktaksi.¹⁴

Fiktiiviset populaarielokuvat voivat myös aiheuttaa todellista pelkoa. Esimerkiksi kauhuelokuva *Manaaja* (1973) herätti ilmestymisvuonnaan suurta kohua. Elokuvan ajalleen innovatiiviset ja säikäyttävät erikoistehosteet sekä demonin possessiosta eli demonin vallassa olemisesta kertova tarina synnyttivät ihmisissä huolta todellisten demonien olemassaolosta. Jotkut uuspakanoiksi itseään kutsuvat ovat myös palvoineet fantasiaan lukeutuvan pitkäikäisen videopelieepoksen *The Elder Scrolls* (1994–) daedra-prinssijumaluuksia. Jumaluuksille on esimerkiksi perustettu sosiaalisen median faniyhteisöjen lisäksi blogi, jossa on jaettu rukouksia ja tietoa jumalien ominaisuuksista pelitarinan pohjalta.

Populaarikulttuurin tuotteet saattavat myös ohjata ihmisiä olemassa olevan uskonnollisuuden pariin. Wiccan nopeaan leviämiseen Yhdysvalloissa 1990-luvulla ja 2000-luvun alussa ovat vaikuttaneet esimerkiksi tv-sarjat *Sabrina teininoita* (1996–2003) ja *Buffy vampyyrintappaja* (1997–2003). Näissä luodaan myönteistä kuvaa noituudesta. Tämän sanotaan johtaneen siihen, että monet teinikatsojat ovat ryhtyneet harjoittamaan wicca-uusnoituutta.¹⁵

Myös populaarikulttuurin tekijät ovat huomanneet ihmisten uskonnollisuuden nälän ja tuottavat esimerkiksi kirjoja, elokuvia, digitaalisia pelejä ja musiikkia, joissa käsitellään maailmankatsomuksellisia kysymyksiä viihteen keinoin. Näin ne tuottavat jo valmiiksi uskonnollista materiaalia, jota ihmiset hyödyntävät sopivassa muodossa. Populaarikulttuurin tuotteiden käyttäjät eivät ole kuitenkaan passiivisia vastaanottajia, vaan he muokkaavat populaarikulttuurista saamiaan ideoita omaan maailmankatsomukseensa sopiviksi. Etenkin nuoret käyttävät aktiivisesti populaarikulttuuria uskonnollisten näkemystensä lähteenä.¹⁶ Populaarikulttuuri herättää myös uskontoon liittyviä tunteita ja kriittistä keskustelua siitä, mitä saa tai mitä on soveliaasta esittää. Esimerkiksi

Yhdysvaltain hinduadvokaatit arvostelivat intialaista videopeliä *Hanuman. Boy Warrior* (2009), koska pelin sankarina seikkailee hindujumala Hanuman, jonka esiintymisestä pelissä on kiistelty.¹⁷

POPULAARIKULTTUURI USKONTONA

Tutkittaessa populaarikulttuuria uskontona on usein käytetty rituaalin käsitettä.¹⁸ Esimerkiksi ostoksilla käyntiä on tarkasteltu rituaalina. Monet ostoskeskukset muistuttavat arkkitehtonisesti kirkkoja ja temppeleitä. Ostoskeskusten on tulkittu toteuttavan samoja tehtäviä kuin kirkkojen: ne ovat pyhiä paikkoja, jotka lupaavat onnea ja toteuttavat ihmisten toiveita. On myös esitetty, että extreme-matkailu, kuten vierailu Tšernobylyssa, jossa tapahtui vakava ydinvoimalaonnettomuus vuonna 1986, on kuin rituaalista pyhiinvaellusta, jossa matkailija kohtaa yhtä lailla oman uskalluksensa kuin kuolemanpelkonsa rajat. Pysäyttävästä kokemuksesta saatetaan jakaa vielä todiste sosiaaliseen mediaan korostamaan matkan merkittävyyttä.¹⁹

Populaarikulttuurin tuottajan ja kuluttajan rajat ovat myös hämäntyneet, sillä eri internetin jakamislustojen tai mobiilisovellusten myötä entisestä katsojasta ja kuluttajasta on voinut kehkeytyä merkittävä mielipidevaikuttaja. Sen jälkeen kun Youtube vuonna 2005 avattiin, se esimerkiksi on mahdollistanut yksittäisten tubettajien mittavan menestyksen mutta tarjonnut myös alustan mielipiteiden ilmaisuun. Videontekijät kertovat ja jakavat sisältöä myös itselleen tärkeistä populaarikulttuurin ilmiöistä. Muun muassa videopelistä *The Last of Us* (2013) inspiroituneena on tehty videoita, joissa henkilöt kertovat oman myönteisen elämänmuutoksensa yhdistyneen kyseisen videopelin pelaamiseen. Videot näyttäytyvät elämänmuutoksesta kertovina henkilökohtaisina puheenvuoroina, joissa korostetaan henkilön uutta elämää videopelin peluun jälkeen kuin uskonnollisissa todistuspuheissa.²⁰

Populaarikulttuurin tuotteet voivat myös olla perustana uudenlaisen uskonnollisuuden rakentumiselle. Lähtökohtana on usein jonkin asian fanittaminen. Faniudella tarkoitetaan vahvan siteen syntymistä populaarikulttuurin ilmiöön tai henkilöön, kuten televisiosarjaan, elokuvatahteen tai urheiluseuraan. Fanit muodostavat yhteisöjä, jotka keskustelevat aktiivisesti sosiaalisessa mediassa, saattavat tavata säännöllisesti sekä

tuottavat fanitaidetta tai kirjoittavat fanifiktiota, joiden pohjana usein on jokin populaarikulttuurin tuote.

Vaikka faniyhteisöjen jäsenet eivät välttämättä sano faniutensa olevan uskontoa, ilmiötä on mahdollista tarkastella uskonnontutkimuksen näkökulmasta. Tällöin voidaan pohtia, minkälaisia uskonnonkaltaisia tehtäviä fanius täyttää ihmisten elämässä. Yhteisiä kertomuksia tuotetaan esimerkiksi fanifiktiossa ja osallistutaan fanirituaaleihin, kuten konsertteihin tai elokuvanäytöksiin. Näissä rituaaleissa jaetaan faniuden kohteeseen suuntautuvia tunnekokemuksia. Tämä näkyy esimerkiksi eräänlaisina pyhiinvaelluksina, joita fanit tekevät kuolleiden julkisuuden henkilöiden kotipaikoille tai hautapaikoille tai vaikkapa elokuvien kuvauspaikoille. Esimerkiksi auto-onnettomuudessa kuolleen Walesin prinsessa Dianan (1961–1997) haudan alueella on vierailut satojatuhansia ihmisiä. Monet heistä ovat kuvanneet käyntiään pyhiinvaellusmatkaksi. Fanittamalla siis koetaan yhteisöllisyyttä, jaetaan kertomusperinnettä ja toteutetaan rituaaleja. Siten fanius voidaan ymmärtää eletyksi uskonnollisuudeksi, jonka avulla ihmiset rakentavat merkityksiä arkielämäänsä.²¹

Fanikulttuurien pohjalta on syntynyt myös yhteisöjä, joiden jäsenet itse sanovat, että kyse on uskonnosta. Esimerkiksi *Star Wars* -elokuvien pohjalle on rakentunut uskonto nimeltä jedismi, joka perustuu elokuvien jediritareiden hallitseman Voiman seuraamiseen. Voimaa pidetään maailmankaikkeuden perustavana olemuksena. Jedismiä pidetäänkin uskontona, joka on koottu *Star Wars* -elokuvista ammennettujen ideoiden lisäksi perinteisten uskontojen opeista. Esimerkiksi Temple of the Jedi Order -kirkko haluaa myös selkeästi irtautua *Star Wars* -elokuvien fiktiivisestä maailmasta ja korostaa jedismiä siitä erillisenä uskontona.

LOPUKSI

Populaarikulttuurin tuotteissa uskonnosta keskustellaan vilkkaasti. Uskontoa kuvataan niin kriittisesti kuin myönteisestikin, tai sitä ritualisoidaan yhteiseksi merkitykselliseksi tapahtumiksi. Populaarikulttuurin ja uskonnon vuoropuhelu tuokin näkyville sitä, mitkä asiat kulloinkin koetaan tärkeiksi.

Se yhteinen tila, jossa uskonnosta ja populaarikulttuurista keskustellaan, muovautuu myös kuluttajien mielipiteiden ja valintojen mukaan.

Yhtenä tämän päivän trendinä populaarikulttuurissa näkyy keskustelu maallistumisesta. Tämä peilautuu esimerkiksi siinä, miten kriittisesti uskonnolliset auktoriteetit vaikkapa videopeleissä esitetään. Tällöin pelaaja asetetaan eräänlaiseksi keskustelukumppaniksi, joka joutuu ottamaan kantaa yhteiskunnallisiin kysymyksiin kuten sekularisaatioon.

Populaarikulttuuria ja uskontoa on tärkeä tutkia, sillä se kertoo ihmisten arjen ja eletyn elämän vaiheista, arvoista ja merkityksistä. Kirjallisuus, sarjakuvat, elokuvat, musiikki ja videopelit vaikuttavat tarinoidensa, tunnekokemustensa ja vuorovaikutuksensa avulla ihmisten uskomusmaailmoihin ja mahdollisesti inspiroivat tuottamaan uusia tarinoita ja yhteisöjä. Populaarikulttuurin eri lajityypit ja ilmenemistavat mahdollistavat monenlaista uskonnollista ja katsomuksellista toimintaa ja antavat tilaa kehittää uudenlaisia sovelluksia. Onkin kiinnostavaa, mitä uusia tai erilaisia käyttöympäristöjä populaarikulttuurin tuotteet synnyttävät. Yksi mielenkiintoinen kysymys on, miten populaarikulttuurin tuotteet tarjoavat vaihtoehtoisia tapoja jäsentää ja ymmärtää elämää perinteisten uskontojen ja katsomusten rinnalla.

POHDITTAVAA

- Pohdi esimerkkien avulla, miten uskontoperinteet näkyvät populaarikulttuurissa.
- Miten uskontoperinteet hyödyntävät populaarikulttuurin tuotteita?
- Valitse joku uskonnollisia elementtejä sisältävä populaarikulttuurin tuote ja pohdi, minkälaisista näkökulmista sitä voisi tutkia.
- Mitä ovat sinulle merkitykselliset ja tärkeät populaarikulttuurin tuotteet? Miksi?
- Minkälaisia mielikuvia populaarikulttuuri välittää uskonnoista tai katsomuksista?

POPULAARIKULTTUURI

1. Clark 2007, 9.
2. Beavis, Dunbarb & Klassen 2013.
3. Clark 2007, 16.
4. Lynch 2007, 125–126.
5. Katsaus tutkimukseen, ks. esim. Clark 2007; Pesonen, Lehtinen & Myllärniemi 2011; Moberg & Sjö 2018.
6. Moberg 2009; Sjö 2007; 2011; Hakola 2011a; 2011b; Pellinen &

- Pesonen 2013; Pesonen 2020a; 2020b.
7. Martin & Ostwalt 1995; Ostwalt 1998. Ks. myös Pesonen, Lehtinen & Myllärniemi 2011, 31–35.
 8. Ks. esim. Seppälä & Latvanen 1996; Kozlovic 2004; Deacy 2006.
 9. Sjö 2007; 2011; Blom 2011.
 10. Šisler 2014.
 11. Ks. esim. Oswalt 2003; McCloud 2006; Wright 2007; Plate 2005
 12. Pesonen, Lehtinen & Myllärniemi 2011, 13. Ks. myös Lähdemäki 2008.
 13. Rautalahti 2018.
 14. Partridge 2004, 125–141.
 15. Partridge 2004, 131–136.
 16. Ks. Axelson 2008; Clark 2003; Maskulin 2013.
 17. Zeiler 2014, 66.
 18. McCloud 2006, 334–335; Wright 2007, 14; Lyden 2003.
 19. Hutchings & Linden, 2018.
 20. Rautalahti 2019.
 21. Ks. Blom 2013; Kienzl 2014, 71–72; Maskulin & Blom 2013.